

## 【プレイ まとめ】

## (1) 基本的な考え方

- ・ウィナーが足りない時は、自分に都合の良い状況を想定し、メイクに向けてプレーする
- ・1トリックでも余分に取りるように最後まで考える。
- ・基準のハンドを決め、ルーザー(スートコントラクト時)やウィナー(NT時)を数えよう。  
(ルーザー/ウィナーを数え易い方・少ない方)
- ・エントリを考えてプレーする。 ※ ブロックしないように気をつけてプレーする。  
※ カードは双方にバランスよく残す。(大・中・小)
- ・ラフやドロートランプよりも先に、サイドスートのエスタブリッシュを図る。(ラフされないように気をつけて)
- ・エスタブリッシュした時に、増えるトリック数が多いスートに目を付ける。  
(エスタブリッシュしやすい or 強く良いスートをエスターのではない)
- ・フィネスよりもエスタブリッシュ。  
フィネスは外れることがある。エスタブリッシュでメイクするならこちらを優先。

## (2) カードプレーの基本

- ・「短い側のアナーを先に使う」が基本。
- ・ディクレアララーは、同格(KとQ)なら上のカードKをプレイする。
- ・セカンドハンドロー、慌ててAを出さないこと。AはKを捕まえるために温存する。
- ・最後に負ける前に、  
エリミネーション(リードを受けても得しないスートを無くしておくプレイ)するのがポイント。
- ・トランプが4-4フィットのとき、ドロートランプは急がない。  
ラフできるならラフした後、トランプを狩る。(狩り過ぎてウィナー不足になることがよくあるため)
- ・10枚フィットは、フィネスがパーセンテージプレイです。11枚フィットなら、A叩きも有力です。
- ・4-3-3-3の4枚目のエスタブリッシュ、フィネスなど1アップを目指して試みる。
- ・2ウェイフィネスが可能な時は、枚数の多い方に向かってフィネスする。
- ・クロスラフする時は、ドロートランプせず、先ずサイドのウィナーであるAKなどを取る。

## (3) カードプレーの例

- ・A J x を持っていて、オポーネントからQが出たら取る。 Jはウィナーになる可能性あり。
- ・NTで、AK x を持っていて、オープニングリードがQであれば、1回目はホールドアップする。
- ・ハンドがAK x、ダミーがJ x x xの時の 攻めのプレー方針：  
先ずAを叩き、xをJに向けてリードする。
- ・Aだけの8枚フィットの時の 攻めのプレー方針：  
先ずスモールで1回負ける。次にAを叩き、マスタートランプを残してプレー継続。
- ・Q x x x x とK x スートの 攻めのプレー方針：  
先ず短いアナーに向けてプレーし、Kが勝つとAはLSOの可能性大。  
続いてxをプレーするがQは出さない。Aダブルトン进行を期待する。
- ・S : A Q J x x x、N : Tの 攻めのプレー方針：  
TをリードしQでオーバーテイクする。もしTが勝つと、Sへのエントリを1つ使う必要があるため。
- ・AK J 抜けの8枚フィット時の 攻めのプレー方針：  
(QT 8 4)(9 7 6 5)、7を流してフィネスする。負けても次回に9を流す。

- ・ K J 抜けの 7 枚フィット時の 攻めのプレー方針：
  - ダブルフィネス。(A T 9 8)(Q 5 2)の時、Q を流し次に 2 を流す。
- ・ K T 抜けの 8 枚フィット時の 攻めのプレー方針：
  - ダブルフィネス。(A Q 9 7 2)(J 8 6)の時、J を流し次に 8 を流す。
- ・ (A T 5)(Q 6 2)スートの 攻めのプレー方針：
  - 先ず Q に向けて 5 をリード、負けたら A T でフィネス。
- ・ Q J 抜け 7 枚フィットで攻めのプレー方針： A K を叩く。
- ・ (A 8 4 3)(K T 5)スートの攻めのプレー方針：
  - 3 をリードし T を出す。負けても、3 - 3 に期待、K を勝ち A 8 でフィネス等、対応策が豊富。
- ・ (Q J 8 6)(A 5 3)スートの攻めの方針：
  - T が無いので Q を流してはダメ。Q J に向けて x をリード。3 勝の可能性あり (K に捕まらなければ)。
- ・ E : Q 9 6 3、W : 5 | N から J がリードされた時の 守りのプレー方針：
  - E から 3 を出す。K は N が持っても、S は A で勝つ可能性大。Q は勝てるかもしれない。
- ・ N T で W から 5 のリードが来た時の 守りのプレー方針：
  - ① N : K 3、S : 6 4 2 | K をプレイ、K が取れる可能性のある唯一の機会。
  - ② N : K 3、S : J 4 2 | 3 をプレイ、A Q の位置に関わらず 1 回止まる。
  - ③ N : K 3、S : Q 4 2 | K をプレイ、A からのリードなら、Q 4 で LSO からのリードに抵抗できます。
  - ④ N : K 3、S : J 4 | E W のどちらが A を持っているかのゲスです。

【プレーのワンポイントレッスンまとめ】

回	タイトル	概要
1	アナーダブルトンを期待する	ウィナーが足りない時は、自分に都合の良い状況を想定してプレーする
2	ダブルフィネスを期待する	フィネス(50%)で1トリック増やしても1ダウン、 ダブルフィネス(25%)で2トリック増やせればメイク、であればダブルフィネスする。
3	ダミイでラフする	短いダミーのトランプでラフし、ウィナーを増やす。
4	フォースベストを意識する	4thベストのリードとしてルーザーをカウントする。 絵札に向けてリードする。 ディクレアラーは、同格(KとQ)なら上のカードKをプレイする。 ディフェンス時は、同格の時は下のカードQをプレーする。
5	エクストラチャンス拾う	1トリックでも余分に取りように最後まで考える。 エスタブリッシュやラフ、ラフティングフィネスなど何でも！
6	大、中、小、バランスよく残す	常にエントリーに注意し、カードはバランスよく残すこと。 セカンドハンドロー、慌ててAを出さないこと。AはKを捕まえるために温存する。
7	必要なフィネスは大胆に	フィネスで負けたら2ダウンでも、勝てればメイクの時は、大胆にフィネスを！
8	ウィナーを数えよう	スーツコントラクトでは、 1)先ず基準のハンドを決め、(ダミー or ディクレアラー) 2)ルーザーを数えて大ざっぱなプレイプランを立てて、 3)最後に、具体的なウィナーを数える
9	4-4フィットのプレイ	ダブル、オーバーコールに向かないハンド(オポ・スーツが長い)は、パスをする。 ラフすべきものをラフした後、トランプを狩る。
10	ドロートランプは、まだ早い！	トランプをエントリーに利用する時は、トランプを先に狩り切らず、 ラフしてトランプで戻り、またラフしてトランプで戻る。。。
11	大事なエントリを大切に	エントリを考えてプレーする
12	アンブロックとオーバーテイク	ブロックしないように、オーバーテイクすべき時は躊躇しない(メイクするために)
13	隠れたハンドは、ばれてない！	A J xを持っていて、オポーネントからQが出たら、 「Jを持っているので取るのが原則」、Qをホールドアップはしません。
14	舞い上がるスラムのプレイ	スラムでは、落ち着いてプレイすることが大切です。先ず深呼吸をしましょう。
15	エリミネーションしてスローイン	最後に負ける前に、エリミネーション(リードを受けても得しないスーツを無くしておくプレイ)するのがポイント(例:ラフ・ディスできるように)
16	エントリに注意して手順を考える	「短い側のアナーを先に使う」が基本
17	アナーと長さの見当をつけて	オーバーコールで長さの予測ができるので、フィネスなどの方向を決める。
18	アボイダンスしながら	オーバーコールから特定のオポーネントにリード権が渡らないようにプレーする。
19	手順とエントリを考えて	ブロックしないように気をつけてプレーする
20	アボイダンスなダッキング	-
21	ローからハイに向けて	絵札に向けてリードする。
22	素直にフィネスする	10枚フィットは、フィネスがパーセンテージプレイです。 11枚フィットなら、A叩きも有力です。
23	続きのカードが無い時は・・・	ハンドがAKx、ダミーがjxxxの時、先ずAを叩き、xをJにむけてリードする。
24	フィネスを期待して	メイクにトリック数が不足している時は、フィネスやスチールを試みる。
25	ダミーを基準にしてプランする	ルーザーの少ないハンドを基準にしてルーザーを数え、プランを立てる。
26	ラフしながらエスタブリッシュさせる	←そのまま
27	4-4フィットは、 ウィナーを数えて	4-4フィットでは、トランプを刈りしすぎてウィナー不足になることがある。 ラフすべきものに注意してプレーしましょう。
28	ダブルストッパーでホールドアップ	AKxを持っていて、オープニングリードがQであれば、1回目はホールドアップする。
29	シングルトンリードを想像せよ	スーツコントラクトで、自分達に7+枚あるスーツのリードが来たら、 シングルトンのリードを大いに疑ってプレイを考えましょう。
30	アップトリックを目指して	4-3-3-3の4枚目のエスタブリッシュ、フィネスなど1アップを目指して試みる。

回	タイトル	概要
31	ドロートランプは後回し	ラフすべきものをラフしてからドロートランプする。
32	アンブロックして、走ると・・・	←そのまま
33	出来るチャンスを探す	フィネスやスチール、メイクを目指し全ての可能性を試す。 フィネスは短い方から流すのが基本。
34	トランプを利用したスローイン	Aだけの8枚フィットの時、 先ずスモールで1回負ける。次にAを叩き、マスタートランプを残してプレー。 オーバートリックを目指し、エリミネーションをしてからトランプでスローイン。
35	自然な方向にQをフィネスする	2ウェイフィネスが可能な時は、枚数の多い方に向かってフィネスする。
36	3-2ブレイクなら11勝、4-1の時は	「ディフェンス：LSOの弱い3枚を攻める」 ドロートランプとラフのタイミングを考える。
37	2ウェイのQを発見する方法	例：Qの2ウェイフィネス、 枚数の法則：プレーの過程マイナーはNが6枚、Sが5枚と思われる。QはNの可能性大。 感謝の法則：本来Sへの1ウェイ、プレイの過程で2イウェイに。で、NにDQを期待。
38	アナーダブルトンを期待して	QxxxとKxのスイートを開発する方針：先ず短いアナーに向けてプレー、Kが勝つとAはLSO の可能性大。続いてxをプレーするがQは出さない。Aダブルトンを期待する。
39	オーバーテイクしながら、フィネス	S：AQJxxx、N：Tの時、TをリードしQでオーバーテイクする。 もしTが勝つと、Sへのエントリーを使うことになり1つ減る。
40	Jのフィネスに期待する	QT84、9765で攻める時は、7を流してフィネスする。負けても次回に9を流す。
41	ディスカードして、ラフする	←タイトルのまま
42	KJ抜けの7枚フィットの触り方	(AT98)、(Q52)の時、ダブルフィネスをする。
43	KT抜けの8枚フィットの触り方	(AQ972)(J86)の時、ダブルフィネスをする。Jを流し、次に8を出す。
44	長さの見当をつけて	オポーネントの長さを考えて、フィネスやダブルフィネスの方向を決める。
45	アナーに向けて、スモールから	アナーが抜けていてフィネスできない時も、アナーに向けてスモールをリードする。
46	ドロートランプよりも、 サイドスイートの仕事先	ドロートランプの前に、エスタブリッシュやラフの準備を！
47	潔く、Aに負けに行く	←タイトルのまま
48	華麗なクロスラフ	何枚ラフするかを考え、ドロートランプの回数を決める。
49	マスタートランプは相手にせず	←タイトルのまま
50	QJに向けてリードする	(QJx)(Axxx)からはQJに向けてリードする。3勝の可能性あり。 Tがないので、Qを流してはダメ。2勝しかできない。
51	サイドスイートのエスタブリッシュ	ラフやドロートランプよりも先に、サイドスイートのエスタブリッシュを図る。
52	ディスカードを考える	エスタブリッシュしそうな「x」はディスカードしないのが基本。 「アナーを取る時は、短い方から」
53	アンブロックし、最後にフィネス	←タイトルのまま（エントリーに気をつけて）
54	リードを受けた時のプレー	NTでWから5のリードが来たら？ ①N：K3、S：642   Kをプレイ、Kが取れる可能性のある唯一の機会。 ②N：K3、S：J42   3をプレイ、AQの位置に関わらず1回止まる。 ③N：K3、S：Q42   Kをプレイ、Aからのリードなら、 Q4でLSOからのリードに抵抗できます。 ④N：K3、S：J4   EWのどちらがAを持っているかのゲスです。
55	先ずはエスタブリッシュから	エスタブリッシュした時に、増えるトリック数が多いスイートに目を付ける。
56	確実な9勝を目指す	同上
57	慌てず、再び負けに行こう	同上+シフトされて困るスイートが無い時は、オープニングリードはホールドアップ。
58	アンブロックしてスムーズに	「短い側のアナーをアンブロックする（先に取る）」
59	ダミーの長いスイートをエスタブリッシュ	←タイトルのまま
60	トランプの長いダミーでプランする	←タイトルのまま、ジャコビートランスファ利用時
61	先ずはQに向けてスチール	N：AT5、S：Q62   先ずQに向けて5をリード、負けたらATでフィネス。
62	QJ抜け7枚フィットは、AKを叩く	←タイトルのまま
63	ドロートランプは急がない	クロスラフする時は、ドロートランプせず、先ずサイドのウィナーであるAKを取る。

回	タイトル	概要
64	キャッシュせず、ラフをする	←ラフをエントリとして利用。
65	3-3に期待して、1回負ける	N:A843、S:KT5   3をリードしTを出す。3-3に期待、A8でフィネス等、対応豊富
66	クロスラフ模様でトランプ活用	←クロスラフなので、ウィナーのAKは早めにキャッシュ。
67	捕まえたら、続きのカードが昇格	N:9863、S:AT2   QをAで捕まえれば、T98があるのでKJに負けても9は勝てる。
68	ディスカードして、ダミーでラフ	E:Q963、W:5   NからJがリードされる。Eから3を出す。 KはNが持っても、SはAで勝つ可能性大。Qは勝てるかも。
69	ルーザーオンルーザープレイ	←タイトルのまま
70	QJがKに捕まらないように	N:QJ86、S:A53   Tが無いのでQを流してはダメ。 QJに向けてxをリード、3勝の可能性あり(Kに捕まらなければ)。
71	フィネスよりもエスタブリッシュから	フィネスは外れることあり、エスタブリッシュでメイクするならこちらを優先。
72	ダミーでプランをイメージ	ダミーかハンドかどちらかでプランニング。考えやすい方で。
73	オーバーテイクしてダミーに渡る	←タイトルのまま(ダミーのウィナーでハンドのルーザーをディスカード)
74	クイックルーザーをディスカード	←タイトルのまま
75	急いでダミーでラフする	ダミーのシングルトントランプでラフする時は、逆刈りされる前にラフする。
76	3-2ブレイクに頼らない	オープニングリードが4枚からと思われ、ダウン確定に多少余裕がある時は、3-2期待で叩くプレーではなく、エスタブリッシュしそうなスーツを試みる。
77	可能性のあるカードを残す	オポネントがエスタったスーツを走っている時、勝てそうなカードを残す。
78	シングルトンのTと読んで	最初にTがフォローされたら、シングルトンがダブルトン。勘よく当てるしかない。
79	ドロートランプする前に	ラフすべきものをラフしてからドロートランプ
80	3-3ブレイクを期待する	メイクするディストリに期待してプレーする。
81	ダミーを基準にしたプランニング	トランプの枚数が同じ時は、計画の立てやすい方を基準にする。
82	4-4フィットは、 ドロートランプは急がない	ラフしたいときは、ドロートランプは急がない。